

**PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURANT, DAN
DELUXE ROOM
HOTEL GRAND ZURI YOGYAKARTA**



**ALFIANDY RANA PUTRA
1410082123**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2018

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURAN, DAN DELUXE ROOM HOTEL GRAND ZURI YOGYAKARTA

Alfiandy Rana Putra

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Daerah Istimewa setingkat provinsi di Indonesia yang merupakan pelebuan Negara Kesultanan Yogyakarta dan Negara Kadipaten Paku Alaman. Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan pulau Jawa, dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Pariwisata merupakan sektor utama bagi DIY. Bentuk wisata di DIY wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, dan berbagai fasilitas wisata lainnya, seperti resort, hotel, dan restoran. Seperti salah satunya hotel Grand Zuri Yogyakarta dari segi keunggulan hotel tersebut terletak di daerah strategis di Kota Yogyakarta.

Selama ini hotel Grand Zuri kurang mengoptimalkan tempat di area lobby dan restoran. Dikarenakan hotel Grand Zuri Yogyakarta merupakan hotel bisnis. Perancangan hotel menggunakan konsep *Luxury of Modern*. Untuk tema perancangan hotel Grand Zuri memakai tema “*Nuansa Yogyakarta*” sebagaimana pengunjung betah dan nyaman di hotel. Dalam perancangan hotel menggunakan metode proses desain interior *9 step for interior designing*. Banyak pengunjung berpendapat untuk hotel Grand Zuri dapat terlihat seperti hotel elegan.

Untuk menojolkan elemen estetis ciri khas di Yogyakarta mengangkat dari lampu jalan di daerah Malioboro yang akan di transformasi fungsi sebagai elemen di dalam hotel Grand Zuri Yogyakarta. Untuk mencerminkan simbol di kota Yogyakarta. Dalam penerapan konsep tersebut menggunakan mterial – material bahan seperti marmer dan metal supaya menguatkan nuansa *luxury of modern* di dalam hotel Grand Zuri Yogyakarta.

Kata kunci: Lobby, restoran, kamar deluxe desain interior hotel.

ABSTRACT

THE INTERIOR DESIGNING OF LOBBY, RESTAURANT, AND DELUXE ROOM IN GRAND ZURI YOGYAKARTA HOTEL

Alfiandy Rana Putra

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) is a region as equal as any provinces in Indonesia which is a fusion between the Sultanate of Yogyakarta and the Duchy of Paku Alaman. Special Region of Yogyakarta is located in the south of Java Island, and is bordered to Central Java Province as well as Indian Ocean. Tourism is the main sector for DIY. It includes cultural tourism, nature tourism, special interest tourism, and any other tourism facilities such as resort, hotel, and restaurant. One of them is Grand Zuri Yogyakarta Hotel that is in terms of excellence, it is located in the strategic area of Yogyakarta.

For so long, Grand Zuri Hotel has not yet optimized the space in the lobby and restaurant area. It is because Grand Zuri Hotel is a business hotel. The designing of the hotel uses the Luxury of Modern concept. As for the theme, the designing of the hotel utilizes *Shades of Yogyakarta*” theme as it makes the guests feel like they are home and comfortable at the hotel. The designing of the hotel applies the method of interior design as in *9 steps for interior designing*. Many guests assume Grand Zuri Hotel could look as if it is an elegant hotel.

To accentuate the aesthetic element of Yogyakarta characteristics, they take the streetlights in Malioboro area which will be transformed as an element in Grand Zuri Yogyakarta Hotel as well to reflect the symbol of Yogyakarta. In applying the concept, they use materials like marble and metal to affirm the *Luxury of Modern* nuance in Grand Zuri Yogyakarta Hotel.

Keywords: Lobby, restaurant, deluxe room interior design hotel.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Lobby, Restaurant, dan Deluxe Bedroom Hotel Grand Zuri Yogyakarta” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa ada halangan apapun sesuai dengan waktu yang ditentukan.
2. Nabi besar Muhammad SAW, sosok yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Kedua orangtua yang telah mendukung, membantu memberi solusi, dan mendoakan baik dalam hal materil dan moril.
4. Saudara dan keluarga besar saya atas segala dorongan, semangat, dan kasih sayang yang diberikan.
5. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. Selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, serta saran dan kritik yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses studi.
10. Pimpinan serta staf Hotel Grand Zuri Yogyakarta, atas izin survey dan data-data yang telah diberikan untuk mendukung kelengkapan data tugas akhir karya desain.

11. *Special thanks* kepada sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan motivasi, saran, dan bantuan yang tiada henti: Dimas Maburur Arafah dan Habibur Rahmanda.
12. Seluruh pihak yang sudah turut menyukseskan dalam pengerjaan tugas akhir ini: Daus, Bapak Bowo, karyawan *PT. Gratama Consultant Architect*.
13. Teman seperjuangan skripsi Fallenia Faithan yang sudah turut membantu dalam memberi saran dan ide dalam penyusunan tugas akhir ini.
14. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 28 Juni 2018

Penulis

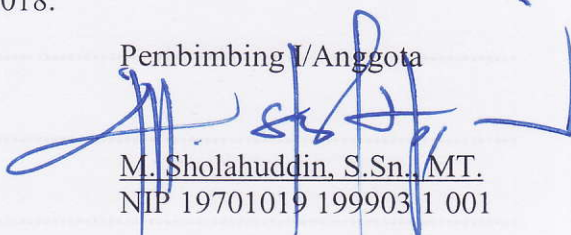
Alfiandy Rana Putra

HALAMAN PENGESAHAN

Perancangan berjudul :

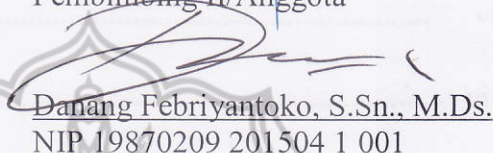
PERANCANGAN INTERIOR LOBBY, RESTAURAN, DAN DELUXE BEDROOM HOTEL GRAND ZURI YOGYAKARTA diajukan oleh Alfiandy Rana Putra, NIM 1410082123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Juni 2018.

Pembimbing I/Anggota



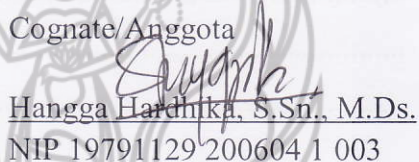
M. Sholahuddin, S.Sn., MT.
NIP 19701019 199903 1 001

Pembimbing II/Anggota



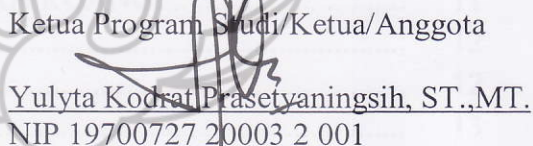
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001

Cognate/Anggota



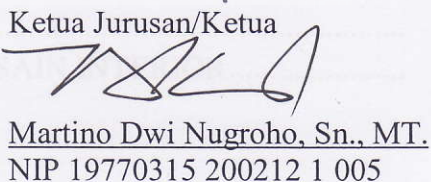
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NIP 19791129 200604 1 003

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT.
NIP 19700727 20003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, Sn., MT.
NIP 19770315 200212 1 005



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	viii
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE PERANCANGAN.....	3
1. PROGRAMMING	4
2. KONSEP DESAIN	11
3. HUBUNGAN DAN KEDEKATAN RUANG	11
4. BUBBLE DIAGRAM.....	12
5. BUBBLE PLAN	12
6. STACKING PLAN	13
7. BLOCK PLAN.....	13
8. LAYOUT	14
9. PERENCANAAN ELEMEN DESAIN INTERIOR	14
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	
A. DESKRIPSI PROYEK	16
1. Tujuan Perancangan.....	16
2. Sasaran Perancangan.....	15
3. Lingkup dan Cangkupan Tugas	17
4. Data Lapangan	18
a. Data Fisik	
1) Nama Proyek	18

2) Kepemilikan	18
3) Peta Lokasi	18
4) Aspek Arsitektur.....	19
5) Foto Lokasi	24
b. Data Non Fisik	
1) Profil dan Sejarah Perusahaan	29
2) Logo	30
3) Visi dan Misi.....	30
4) Struktur Organisasi	31
5) Lingkup Perancangan.....	31
6) Fungsi dan Pemakaian Ruang.....	32
B. PROGRAM PERANCANGAN	
1. Pola Pikir Perancangan	34
2. Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang	34
3. Data Kebutuhan Ruang.....	36
4. Data Literatur	37
5. Standarisasi Furniture	45
6. Human Dimension	46
7. Kontrol Bahaya Kebakaran.....	52
8. Estetis dan Aksesoris	53
BAB III PERMASALAHAN DAN PERANCANGAN	
A. PERMASALAHAN PERANCANGAN	54
B. IDE DAN SOLUSI	55
BAB IV KONSEP DESAIN	
A. KONSEP DASAR	
1. Tema Perancangan dan Konsep	60
2. Penggunaan dan Aktifitas	60
3. Alternatif Penataan Ruang	64
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	73
5. Daftar Kebutuhan & Fungsi.....	78
B. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN RUANG	
1. Lobby	79
2. Bar & Lounge	80

3. Restoran.....	81
4. Bedroom Deluxe	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
----------------------	----

LAMPIRAN

1. Rencana Anggaran Biaya.....	
2. Perhitungan Jumlah Kebutuhan Lampu.....	
3. Gambar Kerja.....	
4. Poster dan Katalog Pameran	
5. Gambar Perspektif	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka garis besar pola analisis.....	6
Gambar 1.2. Pendekatan – pendekatan dalam proses desain.....	7
Gambar 1.3. Proses analisis	8
Gambar 1.4. Proses sintesis	9
Gambar 1.5. Proses evaluasi	10
Gambar 2.1. Peta Lokasi Bangunan.....	18
Gambar 2.2 Lobby, parking area, mini lounge, air kolam, dll.....	19
Gambar 2.3. Restaurant, Meeting Room, PreFunction	20
Gambar 2.4 Potongan tampak depan Hotel Grand Zuri Yogyakarta.....	21
Gambar 2.5 Potongan tampak samping Hotel Grand Zuri Yogyakarta.....	22
Gambar 2.6. Layout Restaurant Hotel Grand Zuri Yogyakarta.....	23
Gambar 2.7. Lobby Meja Resepsionis	24
Gambar 2.8. Lounge Mini Bar	24

Gambar 2.9. Penjualan aksesoris	25
Gambar 2.30. Elemen aksesoris dinding.....	25
Gambar 2.31. Ruang Tunggu.....	26
Gambar 2.32. Restoran	27
Gambar 2.33. Pintu Utama Lobby	28
Gambar 2.34. Struktur Organisasi Hotel Grand Zuri.....	31
Gambar 2.35. Pola Pikir Perancangan	34
Gambar 2.36. Standarisasi tempat duduk sofa dan standarisasi lounge	46
Gambar 2.37. Standarisasi resepsionis dan meja makan persegi.....	47
Gambar 2.38. Standarisasi meja bundar dan jarak bersih area kursi makan....	48
Gambar 2.39. Standarisasi kedalaman meja makan dan jarak antar kursi pelayanan.....	49
Gambar 2.40. Standarisasi jarak sirkulasi dan tempat duduk makan	50
Gambar 2.41. Standarisasi kepadatan meja bar dan jarak bersih meja cocktail.....	51
Gambar 2.42. Transformasi Wujud Bentuk.....	56
Gambar 2.43. Konsep Ide Perancangan	56
Gambar 2.44. Material Bahan.....	58
Gambar 2.45. Karakter Ruang Area	59
Gambar 2.46. Diagram Matrix Hubungan Antar Ruang.....	64
Gambar 2.47. Bubble Diagram Lobby dan Restoran.....	65
Gambar 2.48. Blok Plan Lobby dan Restoran.....	66
Gambar 2.49. Alternatif Layout Lobby	67
Gambar 2.50. Alternatif Layout Restoran.....	68
Gambar 2.51. Layout Bedroom	69
Gambar 2.52. Rencana lantai lobby, restoran, bedroom	71
Gambar 2.53 Rencana Plafon Lobby, Restoran, Deluxe Bedroom.....	73
Gambar 3.1. Alternatif Meja Resepsionis.....	75
Gambar 3.2. Alternatif Kursi Ruang Tunggu	76
Gambar 3.3. Alternatif Kursi Restoran	77
Gambar 3.4. Alternatif Kabinet TV	78
Gambar 3.5. Alternatif Coffe Table.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fungsi dan Pengguna Ruang	34
Tabel 2.2 Klasifikasi Hotel Bintang	39
Tabel 2.3 Unsur Pembentuk Ruang	41
Tabel 2.4 Kontrol Bahaya Kebakaran	52
Tabel 4.1. Daftar Kebutuhan dan Fungsi	80



BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Daerah Istimewa setingkat provinsi di Indonesia yang merupakan peleburan Negara Kesultanan Yogyakarta dan Negara Kadipaten Paku Alaman. Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan pulau Jawa, dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Daerah Istimewa yang memiliki luas 2.185,80 km² ini terdiri atas satu kotamadya, dan empat kabupaten, yang terbagi lagi menjadi 78 kecamatan, dan 438 desa/kelurahan. Menurut sensus penduduk 2010 memiliki 3.452.390 jiwa dengan proporsi 1.705.404 laki – laki, dan 1.746.986 perempuan, serta memiliki kepadatan penduduk sebesar 1.084 jiwa per km² (Sumber: Wikipedia Jawa Tengah Provinsi DIY)

Pariwisata merupakan sektor utama bagi DIY. Banyaknya objek dan daya tarik wisata di DIY telah menyerap kunjungan wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara. Bentuk wisata di DIY meliputi MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*), wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, dan berbagai fasilitas wisata lainnya, seperti resort, hotel, dan restoran.

Di Indonesia, kata hotel selalu dikonotasikan sebagai bangunan penginapan yang cukup mahal. Umumnya di Indonesia dikenal hotel berbintang, hotel melati yang tarifnya cukup terjangkau namun hanya menyediakan tempat menginap dan sarapan pagi, serta guest house baik yang dikelola sebagai usaha swasta (seperti halnya hotel melati) ataupun mess yang dikelola oleh perusahaan-perusahaan sebagai tempat menginap bagi para tamu yang ada kaitannya dengan kegiatan atau urusan perusahaan.

Seperti salah satunya hotel Grand Zuri Yogyakarta dari segi keunggulan hotel tersebut terletak di daerah strategis di kota Yogyakarta. Dekat dengan tempat wisata – wisata pendatang. Seperti dekat dari monumen Tugu Yogyakarta dan jalan daerah Malioboro, serta stasiun besar Tugu Yogyakarta. Termasuk juga dekat dengan tempat pembelanjaan oleh – oleh khas kota Yogyakarta. Hotel Grand Zuri memakai konsep Modern, di dalam ruangan lobby terdapat berbagai area tempat yaitu Meja resepsionis, lounge area, ruang tunggu, koridor akses lift, dan toilet.

Jam operasional di hotel para pegawai bergantian, ada 2 pembagian shift pertama dan shift ke dua. Bekerja dalam 12 jam sehari dan bergantian. Hotel Grand Zuri juga sudah berbintang 4 (empat) banyak berbagai fasilitas yang cukup memenuhi para tamu untuk menginap.

Tetapi di hotel Grand Zuri juga terdapat permasalahan desain bagian ruangan lobby. Kenyamanan ruang tunggu termasuk kurang memenuhi jumlah ketika pengunjung datang. Dan penempatan area lounge dekat dengan meja resepsionis. Serta bagian toilet pria dan wanita sedikit jauh dari loby ruang resepsionis. Serta banyak yang menjual aksesoris untuk tamu datang penempatannya tidak sesuai. Yang seharusnya di tempatkan bagian area tertentu.

Selain itu kendala kenyamanan di lingkungan hotel Grand Zuri untuk pintu utama masuk lobby jalan bagi orang disabilitas tidak ada, terdapat hanya seperti tangga. Dan tidak ada tempat ruang tunggu free wifi supaya tamu dapat menunggu dengan nyaman. Serta desain atap plafon sangat standart tidak menimbulkan estetika yang terdapat dalam di hotel. Serta tidak ada rak buku tamu untuk membaca seperti majalah / koran. Kenyamanan fasilitas di hotel sangat tertentu bagi pengunjung yang akan menginap, sehingga tidak bosan jika mengunjungi hotel Grand Zuri lagi.

Kejayaan motel tak berlangsung lama. Seiring makin pesatnya perkembangan kota, berakhir pula era motel. Terutama karena letaknya yang agak di pinggir kota dan fasilitasnya yang kalah bagus dengan hotel di pusat kota. Kalaupun terpaksa bermalam di kawasan pinggiran, motel harus bersaing dengan hotel resort, yang banyak tumbuh di tempat-tempat peristirahatan.

Selain hotel, resort, anak-anak kandung hotel yang lahir di era 1990-an tak kalah hebatnya. Sebut saja berbagai *extended-stay* hotel, khusus buat tamu yang membutuhkan tempat menginap minimal lima malam. Sedangkan pelaku bisnis yang harus bernegosiasi di kampung atau negeri orang, bisa mencari hotel apartment. Di Amerika, dua jenis hotel ini berkembang sangat pesat.

B. METODE PERANCANGAN

Mendesain dalam bidang apapun bertujuan untuk menghasilkan , produk, fasilitas, dan sarana tertentu yang bernilai guna, baik secara fisikal maupun psikis bagi manusia (Ching,1990)

Proses desain adalah sebuah proses yang unik karena dua aspek yang berlainan, kutub kualitatif bertemu dengan kutub kuantitatif, kutub *tangible* bertemu dengan *intangible*, proses berpikir teknologi bertemu dengan proses pengambilan keputusan – keputusan artistik yang intuitif.

Metode berpikir teknologi berfungsi sebagai panduan dalam mencari alternatif pemecahan masalah desain, tetapi dalam proses desain pendekatan dengan berpikir estetis.

Proses desain interior dengan menggunakan buku Proses Desain Interior 9 Step For Interior Designing, yaitu :

1. PROGRAMMING (Permasalahan Desain dan Program Kebutuhan)

Penyusunan program adalah proses pernyataan masalah arsitektur dan persyaratan yang harus dipenuhi di dalam pemecahan masalah. *Programming* adalah sistem informasi merupakan fasilitas mengakomodasi kebutuhan informasi bagi desainer, pemilik maupun pengembang. Tergantung pada tipe kegunaanya, ruang lingkup, kriteria performansi, anggaran dan dampak lingkungan.

1. Ada beberapa Pengertian *Programming* menurut tokoh ahli

1) W. Moleski

- Pemograman merupakan bagian dari proses desain dan identifikasi serta pendefinisian masalah.
- Pemograman merupakan upaya pemecahan masalah dalam kaitan fisik, psikologi sosial dan kultural.

2) Mc. Laughlin

Pemograman adalah desain dan merupakan kegiatan analisa untuk mendapatkan kejelasan lebih jauh.

3) William Pena

Pemograman merupakan penelusuran masalah dan pemograman adalah analisis. Menurut Pena (2012), desainer memiliki 2 sisi yang berbeda di dalam kepalanya; Bagian kepala sebelah kanan adalah sebagai pemograman dan bagian sebelah kiri adalah sebagai desainer.

4) H. Sanoff

Desain secara keseluruhan terdiri dari 2 langkah:

- *Programming* (bersifat *analysis*) upaya penelusuran masalah.
- *Schematic Design* (bersifat *synthesis*) upaya pemecahan masalah.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan tentang pengertian program dan pemograman.

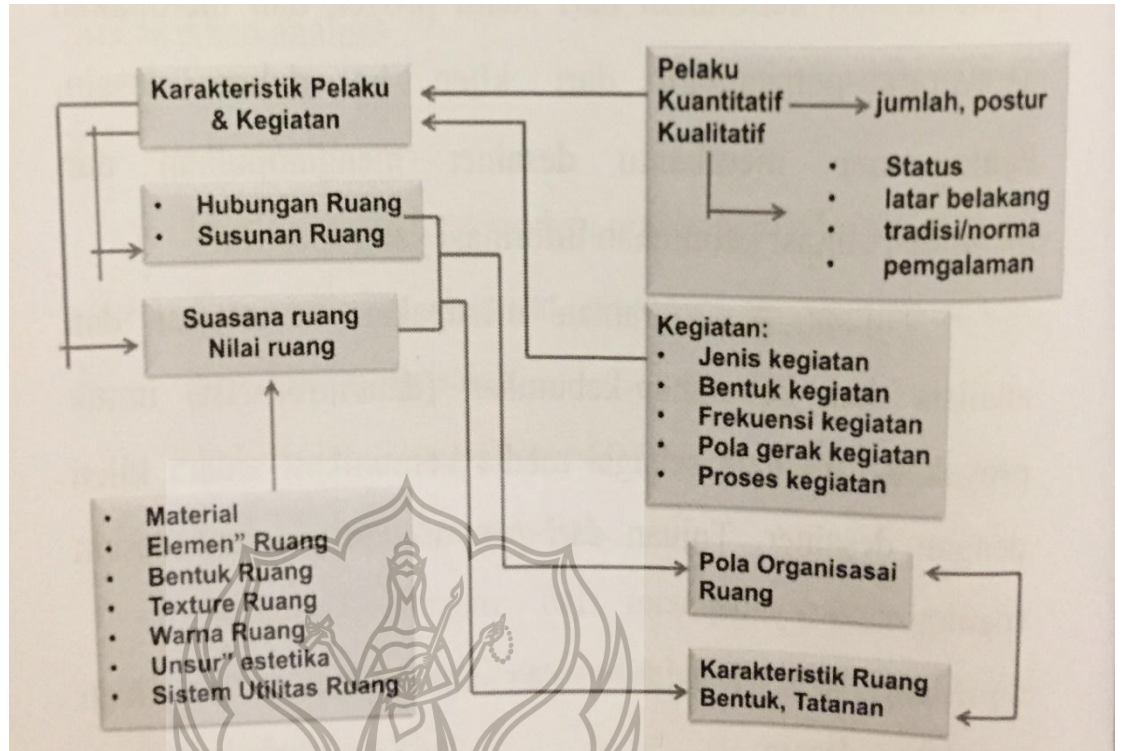
a) Pengertian program

Program adalah kumpulan informasi spesifik yang orientasi isinya tentang persyaratan – persyaratan dari klien yang menjadi tugas desainer untuk menterjemahkannya dalam desain berupa fasilitas – fasilitas.

b) Pengertian pemograman

Pemograman merupakan proses identifikasi dan pendefinisian kebutuhan dari suatu proyek dan merupakan persyaratan – persyaratan dari klien ke dalam desain.

2. Kerangka garis besar pola analisis: Pelaku, kegiatan dan kebutuhan ruang



Gambar 1.1 Kerangka garis besar pola analisis

(Sumber: Buku Proses Desain Interior 9 Steps For Interior Designing, 2016)

3. Informasi yang diolah pada proses perancangan

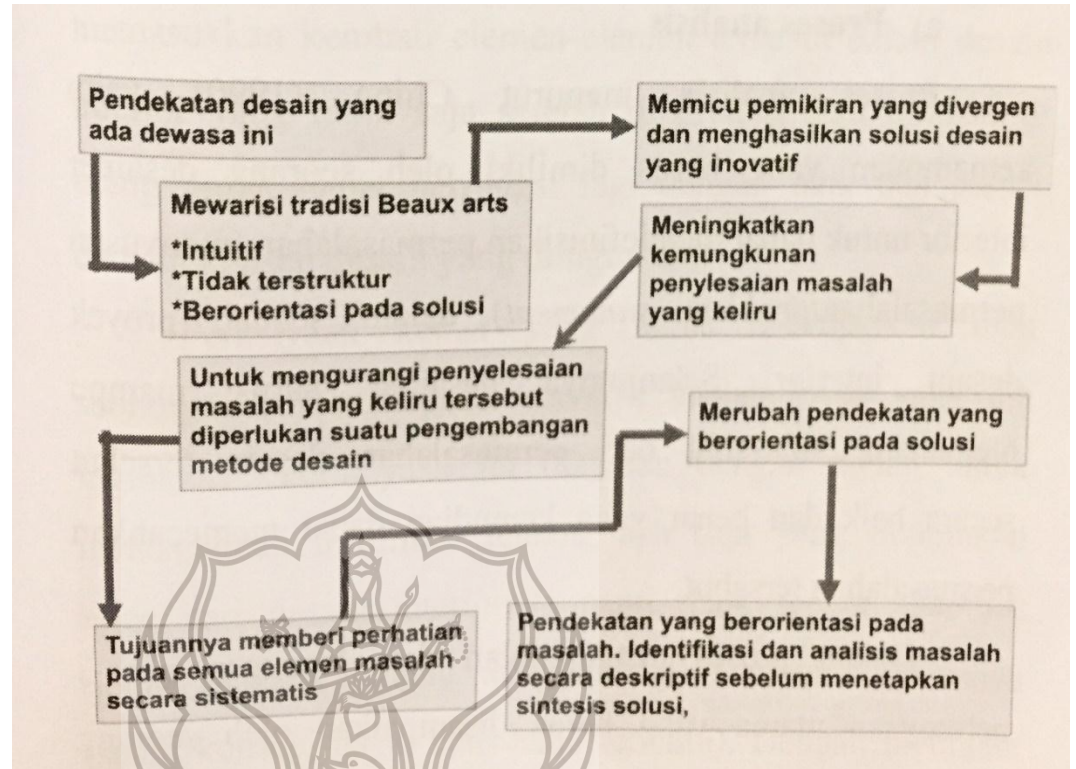
Informasi dalam sebuah proses desain interior berdasarkan *brief* dari klien adalah fungsi dari ruang yang dirancang.

Selanjutnya mencari informasi melalui survei lapangan yaitu:

- Data pemakai (manusia dan barang)
- Data aktivitas (manusia dan barang)
- Data ruang mewadahi pemakai dan aktivitasnya.

Menurut Kilmer (2014) dalam proses konfigurasi elemen interior dapat dilakukan dengan membuat sketsa – sketsa perspektif secara manual maupun *computerized* dengan menggunakan program 3D Max.

4. Pendekatan – pendekatan dalam proses desain



Gambar 1.2. Pendekatan – pendekatan dalam proses desain.

(Sumber: Buku Proses Desain Interior 9 Steps For Interior Designing, 2016)

5. Model-model proses desain

a) Proses analisis

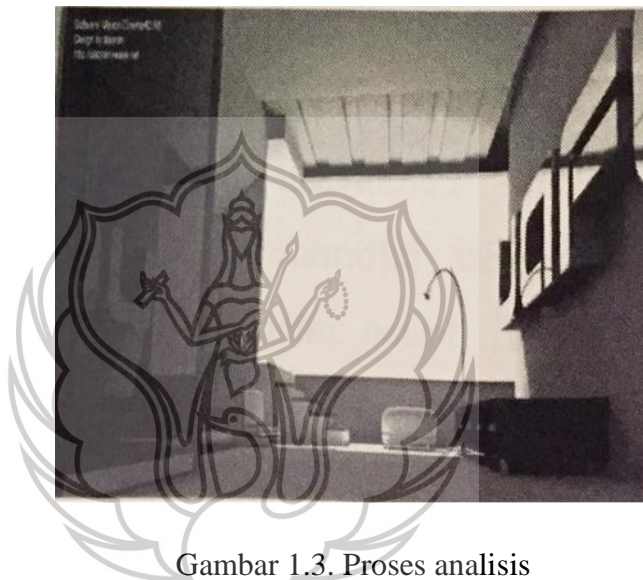
Proses analisis menurut Ching (1990) yaitu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang desainer interior untuk dapat mendefinisikan permasalahan (menyusun permasalahan) dalam sebuah proyek desain interior.

ANALISIS yaitu kemampuan untuk mendefinisikan dan memahami sifat permasalahan disain secara memadai merupakan bagian penting dari pemecahan masalah.

- Apa yang sudah ada?
- Apa yang diinginkan?
- Apa yang mungkin?

Merumuskan pemecahan-pemecahan masalah yang mungkin untuk diambil pendekatannya yaitu:

- Pisahkan.
- Pelajari.
- Kembangkan.



Gambar 1.3. Proses analisis
(Sumber: Ching, 1990)

b) Proses *synthesis*

Proses *synthesis* membutuhkan pemahaman kreatif dari elemen yang dihasilkan dari proses analisis yaitu permasalahan desain dan program kebutuhan.

SINTESIS yaitu disain memerlukan pemikiran-pemikiran yang rasional berdasarkan kepada pengetahuan dan pemahaman. Yang didapat melalui pengalaman dan riset (penelitian). Yang juga mempunyai peran penting adalah: intuisi dan imajinasi yang menambah dimensi kreatif pada Proses disain yang rasional.

Dengan cara:

- Pilihlah bagian-bagiannya.
- Lahirkan ide-ide.



Gambar 1.4. Proses sintesis

(Sumber: Ching, 1990)

c) **Proses evaluasi**

Proses evaluasi adalah proses desain yang harus dilakukan setelah seorang desainer mendapatkan alternatif-alternatif pemecahan masalah desain yang ada.

Dalam proses evaluasi desain, secara umum dilakukan dengan menggunakan beberapa alasan/kriteria desain yang baik, yaitu:

- Desain dikatakan bagus karena dapat berfungsi dan bekerja dengan baik.
- Desain dikatakan bagus karena terjangkau biayanya, ekonomis, tepat guna dan awet.
- Desain dikatakan bagus karena tampak indah, dan secara etetis menyenangkan.
- Desain dikatakan bagus karena menimbulkan ingatan waktu dan tempat, serta mengandung arti.

EVALUASI disain memerlukan suatu penalaran lagi secara kritis terhadap alternatif-alternatif disain dan pembobotan yang cemat pada kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan usulan, sampai kesesuaian yang tepat antara permasalahan dan pemecahannya tercapai membandingkan alternatif-alternatif disain yang baik.



Gambar 1.5. Proses evaluasi
(Sumber: Ching, 1990)

6. Permasalahan desain

Menurut Kilmer (2014), penyusunan permasalahan desain masuk dalam tahap *state (define the problem)* yaitu menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung solusi terakhir.

7. Program kebutuhan

Program kebutuhan dapat dibuat dalam bentuk tabel yang dapat menunjukkan elemen interior apa saja yang dibutuhkan dari perancangan interior tersebut baik jenis maupun jumlahnya.

2. KONSEP DESAIN

Konsep adalah gagasan yang dirumuskan dengan baik dan secara formal formal di gunakan untuk menguraikan masalah pokok, baik itu masalah struktural, fungsional, atau visiaul (Triangli, 1989).

Desain akan senantiasa berhubungan dengan karya akhir yang dititikberatkan pada aspek visual. Bertujuan untuk mendapatkan keselarasan visual antara fasad bangunan dengan interiornya (Masri, 2010)

1. Transformasi desain

Menurut Ching (1990), perubahan bentuk dapat dimengerti sebagai perubahan dari bentuk-bentuk pasif melalui variasi-variasi yang timbul dengan adanya manipulasi dimensi-dimensinya atau penghilangan maupun penambahan unsur-unsurnya.

2. Gaya dan tema

Pengertian gaya adalah suatu karakter atau cara ekspresi tertentu yang terdapat didalam sebuah desain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kotemporer (1991), gaya merupakan bentuk khusus mengenai bangunan, rumah, dan sebagainya.

Menurut Meyer (1957), gaya adalah salah satu cara pengungkapan yang dipakai dalam menggambarkan bentuk.

Menurut Smith (1987), gaya menunjukan juga ciri dari teknik utama yang digunakan oleh seorang seniman atau desainer.

3. HUBUNGAN DAN KEDEKATAN RUANG

Dari semua ruang yang ada dalam sebuah bangunan, baik itu yang sempit apalagi yang luas, seorang desainer interior dalam proses perancangannya harus meletakkan posisi masing-masing ruang itu dengan urutan yang benar sesuai dengan aktifitas dari pemakainya.

Dalam langkah pembuatan diagram matrik, seorang desainer membutuhkan banyak informasi dari karakteristik dan kebutuhan dari setiap ruangan yang ada dalam bangunan tersebut.

4. BUBBLE DIAGRAM

Dalam langkah *bubble* diagram ini hal-hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Hubungan dan kedekatan ruang harus terlihat dari garis hubungan antara *bubble-bubble* ruangan yang ada dengan jenis-jenis hubungannya seperti hubungan langsung bersebelahan, dekat dan mudah dijangkau, mudah dijangkau, dan atau berjauhan.
- 2) Besarnya *bubble-bubble* yang dibuat disesuaikan dengan luas meter persegi masing-masing ruangnya.
- 3) Lengkapi setiap *bubble* ruangan dengan karakteristik setiap kebutuhan privasi, kebutuhan kedap suara, membutuhkan pemandangan.

5. BUBBLE PLAN

Menerjemahkan hasil *bubble diagram* ke langkah *bubble plan*.

Langkah pembuatan *bubble plan* adalah denah bangunan dari existing. Dalam langkah *bubble plan* yang harus diperhatikan adalah karakteristik setiap ruang dari pintu masuk utamanya. Dalam langkah ini harus membuat alternatif *bubble plan*.

Dari alternatif *bubble plan* yang telah dibuat, dapat dilakukan penyempurnaan-penyempurnaannya dalam beberapa kali sampai didapatkan yang paling sesuai. Pertimbangan-pertimbangan/kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi alternatif *bubble plan* yaitu:

1. Jumlah ruang dan zona yang ada di *bubble diagram* dengan mempertimbangkan karakteristik ruangnya seperti luas ruang, kebutuhan privasi ruang, *view* ruang/pemandangan, kebutuhan

pencahayaannya alami, kebutuhan kedekatan suara, kebutuhan jaringan air bersih dan kotor, dan kebutuhan spesial ruang lainnya.

2. Kedekatan dan hubungan antara zona/ruang diterjemahkan dari langkah *bubble diagram*.
3. Pertimbangan selanjutnya yaitu sirkulasi. Sirkulasi yang harus dipertimbangkan terdiri dari sirkulasi utama dari *main entrance* dan sirkulasi antar ruang dan zona ruang serta sirkulasi ke pintu keluar atau pintu darurat.
4. Setelah mengevaluasi alternatif pertama selanjutnya hasil dari evaluasi tersebut digunakan untuk membuat alternatif *bubble plan* penyempurnaan.

6. STACKING PLAN

setelah langkah *bubble plan*, langkah selanjutnya setelah mendapatkan *bubble plan* terpilih dari alternatif yang telah dibuat, maka apabila denah bangunan yang dirancang interiornya lebih dari satu lantai, langkah selanjutnya yaitu mengetahui hubungan dan kedekatan ruang antar lantai dengan mengetahui hubungan dan kedekatan antar ruang, antar lantai dengan mengetahui hubungannya dari tangga, *escalator*, *devator*, dan atau melalui *core* bangunan. Langkah *stacking plan* ini bisa tidak dilakukan apabila dalam perancangan interiornya hanya satu lantai.

7. BLOCK PLAN

Setelah mendapatkan alternatif *bubble plan* dan *stacking plan* (jika bangunan lebih dari satu lantai) maka langkah selanjutnya yaitu menerjemahkannya dalam langkah *block plan* (denah). Langkah *block plan* ini dibuat dengan alternatif dengan pertimbangan hubungan antar

ruang melalui pintu-pintu, bukan dinding dan atau yang lainnya. Dari alternatif *block plan* (denah) yang dibuat kemudian dipilih salah satu alternatifnya dengan mengevaluasi menggunakan kriteria-kriteria desain.

8. LAYOUT

Setelah mendapatkan layout terpilih, maka langkah selanjutnya adalah merancang elemen desain interior yang meliputi: elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon), furnitur, furnishing and equipment, dan mekanikal dan elektrikal (ME).

Perencanaan yang baik dimulai dari pengukuran skala yang akurat pada area, maka furnitur akan dapat terlihat sesuai dengan skala aslinya. Jika ingin merencanakan desain dengan sempurna maka kita harus mencari literatur yang berisi mengenai standar-standar dimensi manusia dengan perabotan. Detail arsitektur memegang peran penting terhadap keberhasilan penggunaan ruang. Tidak hanya estetis melainkan juga fungsional.

9. PERENCANAAN ELEMEN DESAIN INTERIOR

1. Lantai, dinding, dan plafon

Dalam perencanaan elemen interior lantai, harus diperhatikan persyaratan bahan apa yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik ruangnya. Pertimbangan pemasangan bahan lantai apakah membutuhkan dekoratif atau tidak, dan penerapan warna dan tekstur sesuai konsep yang diinginkan.

2. Furniture

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa mebel adalah peralatan rumah tangga seperti kursi, meja, dan almari (Salim, 1991). Menurut kamus umum *Grolier Encyclopedia of Knowledge* (1995), dijelaskan bahwa mebel atau furniture adalah obyek yang memiliki fungsi dan manfaat sesuatu duduk,

sesuatu untuk duduk, sesuatu untuk tidur, sesuatu untuk menyimpan barang.

Menurut Kristanto (1993), ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan saksama secara menyeluruh agar desain-desain menjadi baik dan benar:

- Tujuan pemakaian.
- Keinginan pemakaian.
- Fungsi perabot.
- Bentuk atau kesan atau penampilan luar.
- Bahan yang dipakai.
- Kontruksi
- Cara pembuatan.

3. Elemen asesoris interior (*furnishing and equipment*/perabot dan peralatan)

Menurut Klimer (2014), perabot dan peralatan merupakan elemen sekunder yang mendukung dan memperkaya ruang untuk memberikan “rasa” selesai/lengkap/sepurna. Perabot dan peralatan dapat menjadi *utilitarian* atau dekoratif, meningkatkan fitur arsitektur bangunan, atau merupakan elemen yang fungsional.

4. *Mechanical dan Electrical* (ME)

Perencanaan pencahayaan juga dapat dipertimbangkan sebagai aspek asesoris dekoratif. Biasanya perencanaan pencahayaan mengikuti tata letak perabotan pada ruangan. Penerangan utama bertujuan untuk meningkatkan pencahayaan yang baik serta cahaya tersebar menyeluruh kesemua ruangan. Jika ingin menampilkan suatu kesan pada ruang maka sebaiknya mengaplikasikan *desk lamp*, *wall lamp*, *standing lamp*, *pendant lamp* yang di atur dengan intensitas rendah dan dengan warna hangat.